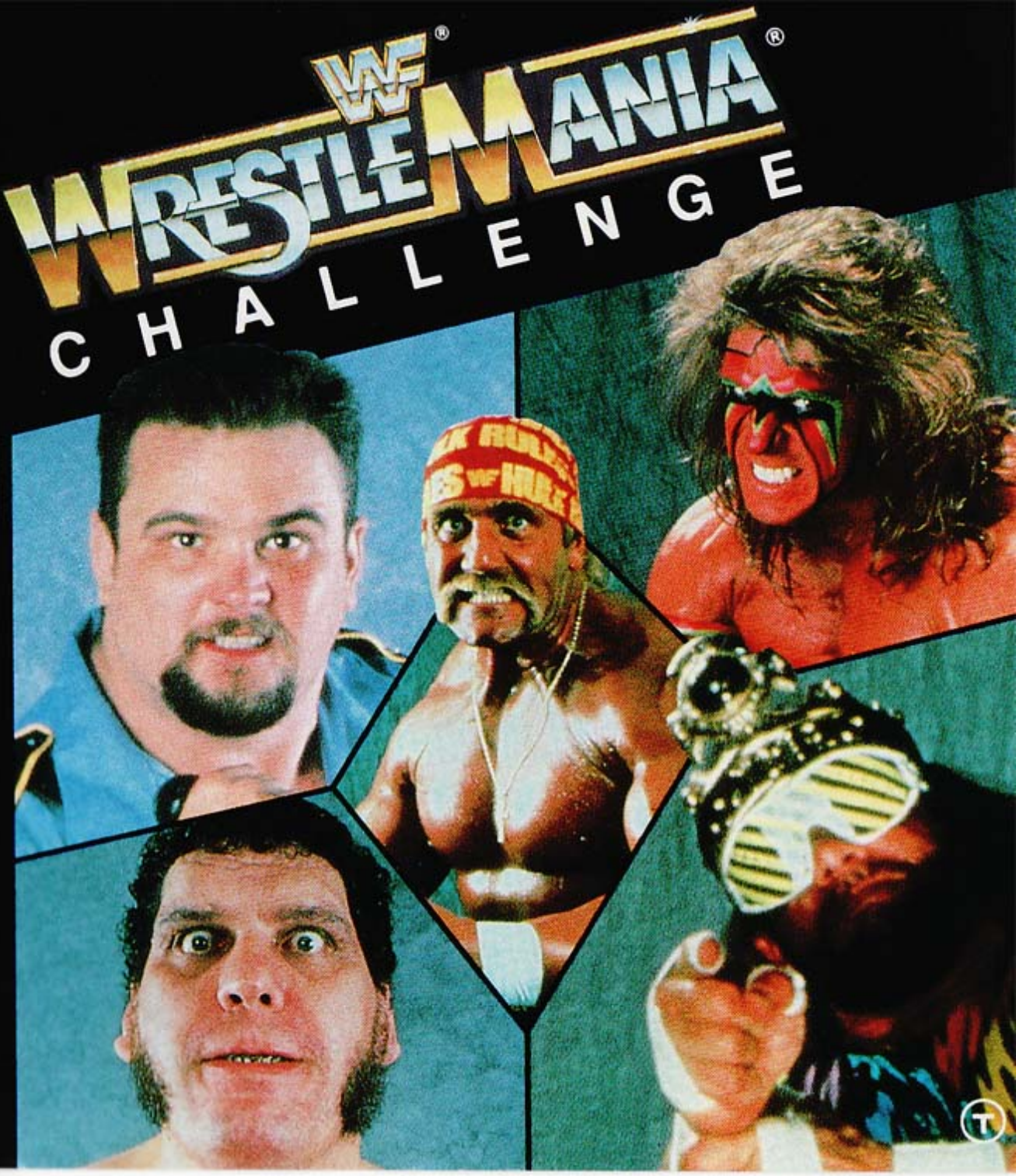
NES-W9-FRG

MANUAL DE INSTRUCCIONES

SPIELANLEITUNG



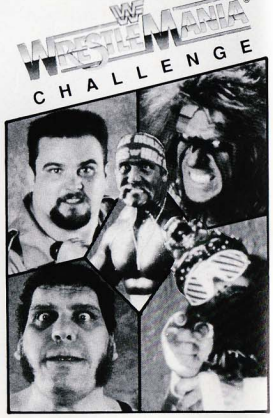
Licensed by Nintendo
for play on the

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo



¿TE ATREVES AL DESAFIO?

¿Te atreves a desafiar a ocho de los luchadores más poderosos y formidables del mundo?

Porque ellos están listos para desafiarte!
Brutus "The Barber" Beefcake™ quiere mandarte al mundo de los sueños con su puñetazo adormecedor, y Ravishing Rick Rude™ se prepara para infligirte un "duro despertar". Big Boss Man™ y Andre El Gigante™ lazan sus corpazos a la acción y Hacksaw Jim Duggan™ tiene más triquiñuelas de las que te puedes imaginar. Y la potencia y el músculo de las super-estrellas "Macho King" Randy Savage™, Ultimate Warrior™ y Hulk Hogan™ son de no creerse!

La emoción de WWF está en tus manos, sea como sea que decidas jugar.

CARGA

1. Asegúrate de que el interruptor esté en la posición OFF.
2. Coloca el cartucho WWF WrestleMania Challenge™ según la descripción en tu manual de NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Coloca el interruptor en posición ON.

Para comenzar, pulsa el BOTON DE COMIENZO.

WWF WrestleMania Challenge™ te ofrece ocho maneras emocionantes de lucha. Pulsa el BOTON DE COMIENZO para revelar la PANTALLA DE SELECCION.

Usa las FLECHAS IZQUIERDA y DERECHA para seleccionar una de las siguientes variaciones:

- **Un jugador contra el ordenador**
- **Jugador contra jugador**
- **Dos jugadores contra el ordenador**

Cuando la flecha en la pantalla indique tu selección, pulsa el Botón A o B.

UN JUGADOR CONTRA EL ORDENADOR

Hay cuatro formas de luchar contra el ordenador.

1. CAMPEONATO DE OCHO HOMBRES

En esta versión, TU desafías a las ocho superestrellas de WWF, uno después del otro, comenzando con Brutus "El Barbero" Beefcake.

2. UNO CONTRA UNO

Tú decides quién quieres ser, luego seleccionas a tu rival.

3. ACCION DE EQUIPO DE CONTACTO

Aquí tú controlas a ambos luchadores en un equipo de contacto y desafías a un equipo seleccionado por el ordenador.

4. SERIE SOBREVIVIENTES

Tú seleccionas un equipo de tres hombres para que luche contra tres luchadores seleccionados por el ordenador en un partido de eliminación. (Ver *Reglas de Survivor Series*, página 5).

JUGADOR CONTRA JUGADOR

Hay tres formas de lucha:

1. UNO CONTRA UNO

Cada jugador selecciona una estrella de WWF y se enfrentan en un partido estándar.

2. ACCION DE EQUIPO DE CONTACTO

Cada jugador selecciona un par de luchadores para jugar un emocionante partido de pares.

3. SERIE SOBREVIVIENTES

Cada jugador es el capitán de un equipo de tres hombres, para jugar un partido de eliminación de la Serie Sobrevivientes (Ver *Reglas de Survivor Series*).

DOS JUGADORES CONTRA EL ORDENADOR

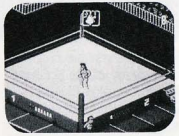
En este emocionante campeonato ambos jugadores

forman un equipo que se enfrenta con cuatro super-cargados pares de WWF.

PARTIDOS SURVIVOR SERIES® Y DE EQUIPO DE CONTACTO

REGLAS DE SURVIVOR SERIES®

Esta lucha de tres contra tres es un partido de eliminación: cuando un miembro de un equipo está enclavijado se lo elimina de la competencia. La lucha continúa, tres contra dos. El próximo hombre enclavijado se elimina, y así sucesivamente. La lucha continúa hasta la eliminación de los tres hombres de un equipo.



EQUIPO DE CONTACTO

Cuando quieras contactar fuera del cuadrilátero a tu aliado en un equipo de contacto o Serie Sobrevivientes, lleva a tu hombre hacia tu esquina. Luego pulsa el BOTON SELECCION.

COMO SELECCIONAR EL PARTIDO Y LOS LUCHADORES

Después de seleccionar la variación, tendrás que seleccionar tu capitán.

Usa las FLECHAS IZQUIERDA y DERECHA para pasar la lista de los capitanes. Pulsa el BOTON A o B cuando llegues a tu selección.

Luego selecciona el número de luchadores por cada equipo. Usa las FLECHAS IZQUIERDA y DERECHA para elegir *uno, dos*

o *tres* luchadores por equipo. La pantalla de selección describirá el tipo de partido que resultará de tu selección.

Cuando la flecha en la pantalla indique tu selección, pulsa el BOTON A o B.

Si se trata de un partido de contacto o Serie Sobrevivientes, tendrás que seleccionar tus compañeros de equipo. Usa las FLECHAS IZQUIERDA o DERECHA para pasar la a lista de los candidatos. Pulsa el BOTON A o B cuando llegues a tu selección.

NOTA: *En la modalidad jugador contra jugador, los jugadores se turnan para seleccionar sus compañeros.*

COMO MOVERSE POR EL CUADRILATERO

Para desplazarse por el cuadrilátero, usa las FLECHAS IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA y ABAJO. Si pulsas entre las flechas podrás desplazarte diagonalmente.

ATAQUE

Usa los BOTONES A y B para lanzar un ataque contra tu rival.

Golpetea el BOTON A para que tu luchador tire un puñetazo.

Manten oprimido el BOTON A para otro tipo de ataque, un puntapie, un cabezazo, un gran pié o un apretón de cara (Ver Tabla de Actuación).

El BOTON B provee dos tipos de ataque.

Si estás **frente a tu rival,** pulsando el BOTON B le darás un golpe de cuerpo (a menos que tú seas Ultimate Warrior, en cuyo caso será un arrojón de potencia).

Si estás **detrás de tu rival,** pulsando el BOTON B podrás hacer una maniobra especial como un suplex, estrangulón, o un rodillazo atómico (ver tabla de Actuación).

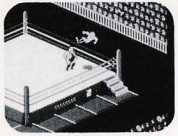
MANIOBRAS DE POTENCIA

Casi todos los luchadores tienen "maniobras de potencia" especiales que se desencadenan si se *pulsan los BOTONES A y B juntos.*

MANIOBRAS DE POSTE DE ESQUINA

Para desencadenar una maniobra desde la punta del poste de la esquina:

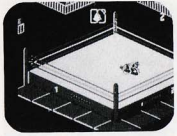
1. Maniobra a tu hombre hasta una de las cuatro esquinas del cuadrilátero.
2. Mientras pulsas la FLECHA DIRECCIONAL apropiada (IZQUIERDA para la esquina izquierda, ARRIBA para la punta del poste y así sucesivamente), *oprime A y B juntos.* Tu luchador trepará a la punta del poste.



3. Cuando estés en la cumbre, pulsa el BOTON A para desencadenar la furia del ataque sobre tu rival. Si estás jugando un partido de equipo de contacto y quieres atacar al compañero de tu rival (fuera del cuadrilátero), pulsa el BOTON B. Si quieres atacar a tu propio compañero (y, ya no hay lealtad!), pulsa A y B juntos.

PARA LA CLAVIJA

Cuando tu rival esté caído, podrás continuar el ataque o prepararte para la clavija.

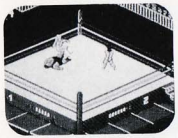


Para intentar una clavija, pulsa el BOTON B. La clavija será de éxito sólo si ya has debilitado a tu rival como para que no pueda zafarse.

NOTA: *Para maniobras de ofensa o intentos de clavija cuando tu rival está caído, tu luchador debe estar ubicado por encima de la cintura de tu rival.*

RASTREO DE FUERZA

La fuerza de cada luchador en el cuadrilátero está indicada en dos medidores de energía a los lados del cuadrilátero.



Cada luchador comienza el partido con el medidor completamente rojo. A medida que se usa la energía, el medidor pasa de rojo a blanco. Si evitas a tu rival y descansas podrás recuperar un poco de fuerza. En un juego de equipo de contacto Serie Sobrevivientes, los hombres que descansen fuera del cuadrilátero recuperarán fuerza.

LUCHA DEFENSIVA

Cuando tu rival está frente a ti a punto de desencadenar su maniobra de potencia, pulsa los BOTONES A y B *juntos*. ¡Así podrás salvarte!

Si te encuentras caído o en un ahorcón, pulsa repetida y rápidamente las FLECHAS IZQUIERDA y DERECHA. si te queda fuerza suficiente podrás levantarte o salirte del nudo.

COMO LIBERARSE DE UN INTENTO DE CLAVIJA

Si tienes suficiente fuerza, puedes liberarte del intento de clavija de tu rival pulsando repetidamente las FLECHAS IZQUIERDA y DERECHA.

COMO SALIRSE DEL CUADRILATERO

Si deseas salir del cuadrilátero para descansar, pulsa los BOTONES A y B, sube a la parte superior del poste de esquina y pulsa el BOTON B.

Tu rival podrá seguirte para continuar la lucha afuera, ten cuidado. Si te quedas afuera demasiado tiempo, se te eliminará del partido.

COMO EVITAR LA ELIMINACION

Hay dos maneras de perder un partido por ser eliminado del cuadrilátero:

1. Si abandonas el cuadrilátero y no regresas antes de que termine el recuento hasta 10.
2. Si estás jugando un partido en modalidad **dos jugadores contra el ordenador** y el jugador fuera del cuadrilátero abandona tu zona designada más allá del recuento de 10.

NO TE DEJES DESCALIFICAR!

En modalidad **dos jugadores contra el ordenador,** corres el peligro de descalificación si los dos jugadores están en el cuadrilátero al mismo tiempo. El que está ilegal en el cuadrilátero (cuya imagen centellea) tiene un recuento de 10 para abandonar el cuadrilátero y volver a su esquina.

REVANCHAS

Después de cada partido, el ordenador te pregunta si quieres la revancha contra el mismo rival o equipo.

Si quieres revancha, pulsa el BOTON A o B dentro de los cinco segundos correspondientes.

TABLA DE ACTUACION a LUCHADOR WWF

			DETRAS DEL RIVAL		FRENTE AL RIVAL	RIVAL ESQUINADO	RIVAL CAIDO		MANIOBRA DE POTENCIA	MANIOBRA POSTE DE ESQUINA
WWF LUCHADOR	**A (golpeteo)**	**A (mantenido)**	**B**	**B luego A**	**B**	**A+B**	**A**	**B**	**A+B**	**•**
BRUTUS BEEFCAKE	Puñetazo	Cabezazo	Golpe adormecedor	•	Corpazo	•	Bombazo de pierna	Clavija	Puñetazo volador	Puñetazo volador
RAVISHING RICK RUDE	Puñetazo	Apretón de cara	DURO DESPERTAR	•	Corpazo	•	Codazo	Clavija	Patada	Patada
BIG BOSS MAN	Puñetazo	Cabezazo	Caída atómica	•	Corpazo	•	Gran apretón	Clavija	Golpe de Boss Man	Gran Apretón
HACKSAW JIM DUGGAN	Puñetazo	Puntapié	Suplex	•	Corpazo	•	Codazo	Clavija	Ataque de tres puntos	Golpe
ANDRE THE GIANT	Puñetazo	Puntapié	Ahorcón	Ahorcón y cabezazo	Corpazo	Apretón inverso	Sentarse sobre el rival	Clavija	•	•
RANDY SAVAGE	Puñetazo	Cabezazo	Suplex	•	Corpazo	•	Rodillazo	Clavija	Codazo volador	Codazo atómico
HULK HOGAN	Puñetazo	Gran pié	Suplex	•	Corpazo	•	Codazo	Clavija	Patada	Apretón de Hulkster
ULTIMATE WARRIOR	Puñetazo	Cabezazo	Suplex	•	Arrojón de potencia	•	Codazo	Clavija	Golpe de Warrior	Doble hacha
TU	Puñetazo	Puntapié	Rodillazo atómico	•	Corpazo	•	Caída de pierna	Clavija	Patada	Patada

HULK HOGAN

2,03 m 136 kg.
Venice Beach, California

Poderoso y popular, cree en tres mandamientos: "Entrénate, reza y toma tus vitaminas". Millones de entusiastas—los Hulk-maniáticos—siguen estos mandamientos, y han aplaudido a Hulk dos veces como campeón de WWF. Siempre listo, es prueba viviente de que la Hulkmanía es para siempre!

ULTIMATE WARRIOR

1,88 m 124 kg.

El Campeón de WWF Ultimate Warrior es una masa de músculo impulsado por la rabia, la intensidad y la electricidad. Derrotó a Hulk Hogan para ganar el Campeonato WWF. Desde entonces a derrotado a todos los que se le enfrentaron para arrebatarle el título!

BRUTUS 'EL BARBERO' BEEFCAKE

1,93 m 122 kg.
San Francisco, California

Brutus "El Barbero" Beefcake se abrió camino en WWF golpeando y cortando. Una vez que adormece a sus rivales con su golpe poderoso, les corta el pelo con sus "tijeras de barbero".

RAVISHING RICK RUDE

1,90 m 113 kg.
Robbinsdale, Minnesota

Maestro del Duro Despertar, Ravishing Rick Rude, con su entrenador Bobby "El Cerebro" Heenan, es uno de los atletas más formidables en la Federación de Lucha Mundial. Tiene el mejor físico del WWF. Muchos lo consideran un rival de cuidado para cualquier título de WWF.

MACHO KING RANDY SAVAGE

1,88 m 110 kg.
Sarasota, Florida

Macho King Randy Savage, rey del Reinado de la Locura, es el único monarca de WWF. Maestro de robustez y durabilidad, Macho King ganó su título porqué cuatro veces ganó el campeonato *WrestleMania IV.*

HACKSAW JIM DUGGAN

1,93 m 126 kg.
Glens Falls, NY

Hacksaw Jim Duggan es un robusto y rudo individuo que no le da la espalda a ningún desafío. Duggan ha luchado contra los más grandes atletas de WWF, y gracias a su habilidad física e increíble determinación, siempre ha salido ganador en las contiendas.

BIG BOSS MAN

1,98 m 169 kg.
Cobb County, Georgia

Para Big Man Boss, la honestidad y la moral están por encima de la vida misma; él defiende la ley del país, y castiga a los que la desobedecen. Desobedece la ley ¡y la pagarás!

ANDRE EL GIGANTE

2,23 m 234 kg.
Grenoble, Alpes francesas

Verlo es entender porqué lo llaman "la octava maravilla del mundo". Si se aplicara el término de "gigante" a un ser humano, a él le correspondería. No pasa por las sogas para entrar al cuadrilátero, sino que las pisa. Andre es el luchador más grandote de WWF y el más temible.

Distributed and marketed by LJN, Ltd.
1 Spring Street, Oyster Bay, New York, 11771 USA.
European Office: LJN Europe, Friedrichstrasse 9,
D-8000, Munich 40 Germany.

® Marca registrada de TitanSports, Inc. ©1991 TitanSports, Inc. Hulk Hogan™, Hulkamania® y Hulkster® son marcas registradas de Marvel Comics Group con licencia exclusiva de TitanSports, Inc. world Wrestling Federation® y WrestleMania® son marcas registradas de TitanSports, Inc. Cualquier semejanza con los personajes de los luchadores son marcas registradas de TitanSports, Inc. Todos los derechos reservados. Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ y los sellos oficiales son marcas registradas de Nintendo
© 1991 LJN, Ltd. Todos los derechos reservados.
Game Pak "NES-GP". Hecho en Japón.

LUCHADOR: HULK HOGAN

MANIOBRA	CONTROLADOR	NOTAS
PUÑETAZO	A	Golpetea el botón
GRAN PIE	A	Mantiene el botón
GOLPE DE CUERPO	B	Frente al rival
SUPLEX	B	Detras del rival
CODAZO	A	Con el rival caído
PATADA	A+B	Maniobra de potencia
APRETON HULKSTER	A	Desde el poste de la esquina (Ver maniobras de poste)
INTENTO DE CLAVIJA	B	Con el rival caído (Ver reglas de clavija)

LUCHADOR: ULTIMATE WARRIOR

MANIOBRA	CONTROLADOR	NOTAS
PUÑETAZO	A	Golpetea el botón
CABEZAZO	A	Mantiene el botón
ARROJON DE POTENCIA	B	Frente al rival
SUPLEX	B	Detras del rival
CODAZO	A	Con el rival caído
GOLPE DE WARRIOR	A+B	Maniobra de potencia
DOBLE HACHA	A	Desde el poste de la esquina (Ver maniobras de poste)
INTENTO DE CLAVIJA	B	Con el rival caído (Ver reglas de clavija)

LUCHADOR: BRUTUS 'EL BARBERO' BEEFCAKE

MANIOBRA	CONTROLADOR	NOTAS
PUÑETAZO	A	Golpetea el botón
CABEZAZO	A	Mantiene el botón
GOLPE DE CUERPO	B	Frente al rival
GOLPE ADORMECEDOR	B	Detras del rival
BOMBA DE PIERNA	A	Con el rival caído
PUÑETAZO VOLADOR	A+B	Maniobra de potencia
PUÑETAZO VOLADOR	A	Desde el poste de la esquina (Ver maniobras de poste)
INTENTO DE CLAVIJA	B	Con el rival caído(Ver reglas de clavija)

LUCHADOR: RAVISHING RICK RUDE

MANIOBRA	CONTROLADOR	NOTAS
PUÑETAZO	A	Golpetea el botón
GOLPE DE CARA	A	Mantiene el botón
GOLPE DE CUERPO	B	Frente al rival
DURO DESPERTAR	B	Detras del rival
CODAZO	A	Con el rival caído
PATADA	A+B	Maniobra de potencia
PATADA	A	Desde el poste de la esquina (Ver maniobras de poste)
INTENTO DE CLAVIJA	B	Con el rival caído (Ver reglas de clavija)

LUCHADOR: MACHO KING RANDY SAVAGE

MANIOBRA	CONTROLADOR	NOTAS
PUÑETAZO	A	Golpetea el botón
CABEZAZO	A	Mantiene el botón
GOLPE DE CUERPO	B	Frente al rival
SUPLEX	B	Detras del rival
RODILLAZO	A	Con el rival caído
CODAZO ATOMICO	A+B	Maniobra de potencia
CODAZO VOLADOR	A	Desde el poste de la esquina (Ver maniobras de poste)
INTENTO DE CLAVIJA	B	Con el rival caído (Ver reglas de clavija)

LUCHADOR: HACKSAW JIM DUGGAN

MANIOBRA	CONTROLADOR	NOTAS
PUÑETAZO	A	Golpetea el botón
PUNTAPIE	A	Mantiene el botón
GOLPE DE CUERPO	B	Frente al rival
SUPLEX	B	Detras del rival
CODAZO	A	Con el rival caído
MANIOBRA DE TRES PUNTOS	A+B	Maniobra de potencia
APRETON HULKSTER	A	Desde el poste de la esquina (Ver maniobras de poste)
INTENTO DE CLAVIJA	B	Con el rival caído (Ver reglas de clavija)

LUCHADOR: BIG BOSS MAN

MANIOBRA	CONTROLADOR	NOTAS
PUÑETAZO	A	Golpetea el botón
CABEZAZO	A	Mantiene el botón
GOLPE DE CUERPO	B	Frente al rival
CAIDA ATOMICA	B	Detras del rival
GRAN APRETON	A	Con el rival caido
GOLPE BOSS MAN	A+B	Maniobra de potencia
GRAN APRETON	A	Desde el poste de la esquina (Ver maniobras de poste)
INTENTO DE CLAVIJA	B	Con el rival caido (Ver reglas de clavija)

LUCHADOR: ANDRE EL GIGANTE

MANIOBRA	CONTROLADOR	NOTAS
PUÑETAZO	A	Golpetea el botón
PUNTAPIE	A	Mantiene el botón
GOLPE DE CUERPO	B	Frente al rival
AHORCON	B	Detras del rival
AHORCON Y CABEZAZO	B despues A	Detras del rival
APRETON INVERSO	A+B	Rival esquinado
SENTADO SOBRE EL RIVAL	A	Con el rival caido
INTENTO DE CLAVIJA	B	Con el rival caido (Ver reglas de clavija)

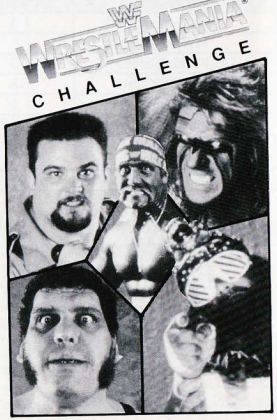
LUCHADOR: USTED

MANIOBRA	CONTROLADOR	NOTAS
PUÑETAZO	A	Golpetea el botón
PUNTAPIE	A	Mantiene el botón
GOLPE DE CUERPO	B	Frente al rival
CAIDA ATOMICA	B	Detras del rival
CAIDA DE PIERNA	A	Con el rival caido
PATADA	A+B	Maniobra de potencia
PATADA	A	Desde el poste de la esquina (Ver maniobras de poste)
INTENTO DE CLAVIJA	B	Con el rival caido (Ver reglas de clavija)

ADVERTENCIA

NO USAR CON TV PROYECCION DE FRENTE O DE ATRAS

No uses un televisor con proyección de frente o de atrás con tu Nintendo Entertainment System™ ("NES") y juegos NES. Tu pantalla de proyección de televisión podria dañarse en forma permanente si los juegos de video con escenas estacionarias se juegan en tu televisión de proyección. Puede ocurrir daño semejante si colocas un juego de video en pausa. Si usas tu televisión de proyección con juegos NES, Nintendo no se responsabiliza por ningún daño. Esta situación no se produce por defectos en el NES o en los juegos NES; otras imágenes fijas o repetitivas pueden causar daños similares en una televisión de proyección. Por favor ponte en contacto con tu fabricante de TV para información adicional.



SIND SIE FÜR DIE HERAUSFORDERUNG GEWAPPNET?

Sind Sie für den Kampf gegen acht der stärksten und gewaltigsten Wrestler bereit, die die Welt je gesehen hat?

Denn die Männer sind fit und freuen sich auf dem Kampf mit Ihnen!

Brutus "The Barber" Beefcake™ schickt Sie mit seinem Arteriengriff gern ins Traumland, aus dem Sie Ravishing Rick Rude™ unsanft wieder aufweckt. Big Boss Man™ und Andre the Giant™ stehen bereit, um ihre massiven Körper in den Ring zu werfen. Hacksaw Jim Duggan™ verfügt über mehr listige Kampfstrategien, als Sie mit einem Holzklotz treffen können. Und die schiere Kraft und Muskelstärke von solchen Superstars des Rings wie "Macho King" Randy Savage™, Ultimate Warrior™ und Hulk Hogan™ ist einfach unvorstellbar!

Egal, für welches Spiel Sie sich entscheiden, die ganze Welt des WWF Wrestling Vergnügens liegt in Ihren Händen.

VORBEREITUNGEN FÜR DAS SPIEL

LADEN

1. Sicherstellen, daß das Grundgerät ausgeschaltet ist.
2. Die WWF WrestleMania Challenge™ Kassette, wie in der Gebrauchsanweisung für das NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ angegeben, einlegen.
3. Das Grundgerät einschalten.

Zum Spielbeginn: START-TASTE drücken.

DIE WRESTLEMANIA HERAUSFORDERUNG

WWF WrestleMania Challenge™ bietet Ihnen acht verschiedene spannende Wettkampfarten.

Drücken Sie die START-TASTE, und der SELECT-BILDSCHIRM erscheint.

Verwenden Sie die LINKEN und RECHTEN PFEILE, um eine der folgenden Spielvarianten zu wählen:

- **Ein Spieler gegen Computer**
- **Spieler gegen Spieler**
- **Zwei Spieler gegen Computer**

Drücken Sie die A oder B Taste, wenn der Pfeil auf dem Bildschirm auf Ihre Auswahl zeigt.

EIN SPIELER GEGEN COMPUTER

Es gibt vier Varianten für das Spiel gegen den Computer:

1. ACHT-MANN-TURNIER

In dieser Version spielen Sie gegen alle *acht* WWF Superstars, einen nach dem anderen. Den Anfang macht Brutus "The Barber" Beefcake.

2. MANN-GEGEN-MANN-KAMPF

Sie suchen selber aus, welcher Wrestler Sie sein möchten, dann wählen Sie Ihren Gegner.

3. ZWEIER-TEAM-AKTION

Bei dieser Version können Sie beide Wrestler in einem Zweier-Team kontrollieren und kämpfen gegen ein Team, das der Computer festlegt.

4. SURVIVOR SERIE

Wählen Sie ein Drei-Männer-Team, um gegen drei vom Computer gewählte Wrestler in einem herausfordernden Überlebenskampf zu kämpfen (*vgl. Regeln für Survivor Serie* auf Seite 23)

SPIELER GEGEN SPIELER

Es gibt drei Varianten für den Kampf:

1. MANN-GEGEN-MANN-KÄMPFE

Jeder Spieler sucht einen Wrestler Star aus, und sie begegnen sich in einem Standardkampf.

2. ZWEIER-TEAM-AKTION

Jeder Spieler wählt ein Zweierteam für einen aufregenden Zwei-gegen-Zwei-Kampf aus.

3. SURVIVOR SERIE

Hier führt jeder Spieler ein Drei-Männer-Team in einem aufregenden Ausscheidungskampf in der Survivor Serie (*vgl. Regeln für Survivor Serie)*

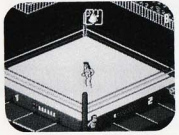
ZWEI SPIELER GEGEN COMPUTER

In diesem herausfordernden Turnier verbinden beide Spieler ihre Kräfte, um ein Team zu bilden, das den Kampf mit vier anderen todesmutigen WWF Duos aufnimmt.

SURVIVOR SERIES® UND ZWEIER-TEAM KÄMPFE

REGELN FÜR SURVIVOR SERIES®

Dieser Drei-gegen-Drei–Kampf wird als Ausscheidungskampf ausgetragen: wenn ein Teammitglied bezwungen wurde, wird es vom weiteren Kampf ausgeschlossen. Doch der Kampf geht dann Drei-gegen-Zwei weiter. Wenn ein weiterer Wrestler zu Boden geht, wird auch er ausgeschlossen usw. Die Runde dauert solange, bis alle Kämpfer eines Teams eliminiert sind.



EINSTIEG IN DEN KAMPF ODER RÜCKZUG

Wenn Sie in einem Zweier-Team oder in einem Kampf der Survivor Serie kämpfen und Sie Ihren Partner ins Spiel bringen und sich selbst zurückziehen wollen, dann manövrieren Sie Ihren Mann auf die Ringseite Ihrer Teamecke. Drücken Sie dann die SELECT-TASTE.

AUSWAHL DES SPIELS UND DER WRESTLER

Wenn Sie sich einmal für die gewünschte Spielversion entschieden haben, werden Sie aufgefordert, den Teamboß zu wählen.

Verwenden Sie die LINKEN und RECHTEN PFEILE, um die Auswahl der Teambosse durchzugehen. Speichern Sie Ihre Wahl, indem Sie die A oder B TASTE drücken.

Wählen Sie dann die Anzahl der Wrestler pro Team. Verwenden Sie die LINKEN und RECHTEN PFEILE, um entweder *ein*, *zwei* oder *drei* Wrestler pro Team zu wählen. Die Select-Bildtafel zeigt die Art des Kampfes, die sich auf Grund Ihrer Wahl ergibt.

Drücken Sie die A oder B TASTE, wenn der Pfeil auf der Bildtafel auf Ihre Wahl zeigt.

Wenn Sie in einem Zweier-Team oder einem Kampf der Survivor Serie kämpfen, dann werden Sie aufgefordert, Ihre Mitspieler zu wählen. Verwenden Sie die LINKEN und RECHTEN PFEILE, um die Auswahl der Partner durchzugehen. Speichern Sie Ihre Wahl (oder Wahlen), indem Sie die A oder B TASTE drücken.

HINWEIS: *Bei der Mann-gegen-Mann Version wechseln sich die Spieler bei der Auswahl der Teammitglieder ab.*

SICH IM RING BEWEGEN

Sie bewegen sich im Ring, indem Sie die Pfeile LINKS, RECHTS, OBEN und UNTEN benutzen. Durch Drücken *zwischen* den Pfeilen können Sie sich diagonal bewegen.

ANGREIFEN

Verwenden Sie die A und B TASTEN, um mit einer Attacke auf Ihren Gegner zu beginnen.

Leichtes Antippen der A Taste veranlaßt den Wrestler, einen Schlag auszuteilen.

Niederdrücken der A TASTE resultiert in einer zweiten Attacke, entweder Schlag, Kopfstoß, großer Fußtritt oder Gesichts-Schmetterschlag (vgl. Leistungstabelle).

Zwei Arten von Attacken können durch die B TASTE ausgelöst werden.

Wenn Sie dem Gegner gegenüber stehen, löst das Pressen der B TASTE einen Körperschlag aus (es sei denn, Sie sind der Ultimate Warrior— in diesem Fall ist die Aktion ein Powerstoß).

Drücken der B TASTE, wenn Sie hinter dem Gegner sind, verursacht eine Spezialaktion wie Suplex, Würgegriff oder Atom-Kniefall (vgl. Leistungstabelle).

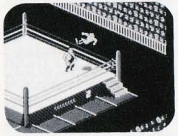
POWER-AKTIONEN

Die meisten Wrestler verfügen über besondere "Power-Aktionen", die durch das Drücken der TASTEN A und B ausgelöst werden.

AKTIONEN AUS DEN ECKPFOSTEN

Um eine Aktion auf dem Eckpfosten stehend auszuführen:

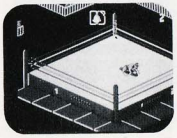
1. Manövrieren Sie Ihren Mann in eine der vier Ecken des Rings.
2. Während Sie die entsprechende 4-WEGE-TASTE (LINKS für linken Eckpfosten, OBEN für oberen Eckpfosten usw.) pressen, *drücken* Sie *zugleich A & B*. Ihr Wrestler steigt dann auf den Eckpfosten.



3. Wenn Sie einmal auf dem Eckpfosten sind, drücken Sie die A TASTE, um die geballte Kraft ihrer Eckpfosten-Aktion auf den Gegner zu entladen. Wenn Sie in einem Zweier-Team-Kampf sind und den zweiten Mann Ihres Gegners (außerhalb des Rings) auf dem Eckpfosten stehend angreifen wollen, drücken Sie die B TASTE. Wenn Sie Ihren eigenen Partner angreifen wollen (Kameradschaft ist auch nicht mehr das, was sie mal war!), drücken Sie A und B gleichzeitig!

AKTION ZUM FESTNAGELN

Wenn der Gegner erst einmal am Boden ist, können Sie weiter angreifen oder rangehen zum Festnageln.



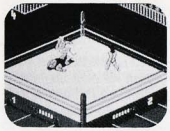
Drücken Sie die B TASTE, um das Festnageln zu versuchen. Ein Wurf kann nur erfolgreich sein, wenn Sie den Gegener genügend geschwächt haben, so daß er nicht mehr ausschlagen kann.

HINWEIS: *Bei Offensivaktionen oder Festnagelversuchen, während der Gegner am Boden ist, müssen Sie Ihren Wrestler oberhalb der Gürtellinie des Gegners plaziert haben.*

DIE STÄRKE IM AUGE BEHALTEN

Die Stärke jedes Wrestlers im Ring wird durch zwei Energiemesser auf beiden Seiten der Ringfläche kontrolliert.

Wenn ein Wrestler den Kampf beginnt, ist der Energiemesser



vollkommen rot. In dem Maße, wie die Energie verbraucht wird, ändert sich die Farbe des Energiemessers von rot nach weiß. Durch Ausweichen des Gegners und Ausruhen kann man etwas Stärke zurückgewinnen. In einem Zweier-Team–Kampf oder in einer Survivor Serie Runde gewinnen beide Kämpfer, die außerhalb des Rings ausruhen, an Stärke.

DEFENSIVES WRESTLING

Wenn der Gegner Ihnen gegenübersteht und gerade seine Power-Aktion vorbereitet, drücken Sie die A und B TASTEN *zur gleichen* Zeit. Sie können sich dann rechtzeitig wegducken.

Wenn Sie selbst zu Boden geschlagen wurden, in einem Arteriengriff oder im Würgegriff gefangen sind, dann drücken Sie wiederholt und schnell die LINKS und RECHTS PFEILE. Wenn Sie noch über genug Kraft verfügen sind Sie dann in der Lage, wieder auf die Füße zu kommen oder den Griff zu durchbrechen.

GEGEN DEN VERSUCH ZUM FESTNAGELN ANKÄMPFEN

Wenn Sie genügend Stärke haben, können Sie gegen den Versuch des Gegners, Sie festzunageln, ankämpfen, indem Sie die LINKS und

RECHTS PFEILTASTEN wiederholt drücken.

DEN RING VERLASSEN

Wenn Sie den Ring verlassen möchten, um eine Pause zu machen, die TASTEN A und B drücken, auf einen Eckpfosten klettern und die TASTE B drücken.
Ihr Gegner kann Ihnen unter Umständen folgen, um den Kampf auf dem Hallenboden fortzusetzen, seien Sie also aufmerksam! Wenn Sie zu lange außerhalb des Rings bleiben, werden Sie vom Kampf ausgeschlossen!

VERMEIDEN DES AUSZÄHLENS

Es gibt zwei Wege, einen Kampf durch Auszählen zu verlieren:

1. Wenn Sie den Ring verlassen und nicht vor dem Ende des 10-Punkte-Auszählens zurückkehren.
2. Wenn Sie in der Version "Zwei Spieler gegen Computer" spielen und der Kämpfer außerhalb des Rings seinen festgelegten Bereich für länger als die 10-Punkte-Auszählung verläßt.

NICHT DISQUALIFIZIEREN LASSEN!

Wenn Sie in der Version "Zwei Spieler gegen Computer" spielen, riskieren Sie eine Disqualifizierung, wenn beide Kämpfer zur gleichen Zeit im Ring sind. Der unbefugte Kämpfer im Ring (der Wrestler, dessen Bild flackert) hat innerhalb einer 10-Punkte-Auszählung den Ring zu verlassen und zur festgelegten Ecke zurückzukehren.

REVANCHE

Nach jeder Runde fragt Sie der Computer, ob Sie eine Revanche gegen den gleichen Gegner oder das gleiche Team wünschen.

Wenn Sie dies wollen, drücken Sie die A oder B TASTE innerhalb der festgelegten fünf Sekunden.

LEISTUNGSTABELLE

			HINTER DEM GEGNER		DEM GEGNER GEGENÜBER	GEGNER IN DER ECKE	GEGNER AM BODEN		POWER-AKTION	ECKPFOSTEN-AKTION
WWF WRESTLER	**A (antippen)**	**A (halten)**	**B**	**B dann A**	**B**	**A + B**	**A**	**B**	**A + B**	**•**
BRUTUS BEEFCAKE	Schlag	Kopfstoß	Arteriengriff	•	Körperaufschlag	•	Beinbombe	Festnageln	Fliegender Schlag	Fliegender Stoß
RAVISHING RICK RUDE	Schlag	Gesicht-Schmetterschlag	UNSANFTES ERWACHEN	•	Körperaufschlag	•	Ellbogen-Schmetterschlag	Festnageln	Fallstoß	Fallstoß
BIG BOSS MAN	Schlag	Kopfstoß	Atomschlag	•	Körperaufschlag	•	Großer Fall	Festnageln	Boss-Mann-Bombe	Großer Fall
HACKSAW JIM DUGGAN	Schlag	Tritt	Suplex	•	Körperaufschlag	•	Ellbogen-Schmetterschlag	Festnageln	Drei-Punkt-Position	Faustfall
ANDRE THE GIANT	Schlag	Tritt	Würgegriff	Würgegriff & Kopfstoß	Körperaufschlag	Umgekehrte Quetsche	Auf dem Gegner sitzen	Festnageln	•	•
RANDY SAVAGE	Schlag	Kopfstoß	Suplex	•	Körperaufschlag	•	Knie-Schmetterschlag	Festnageln	Fliegender Ellbogen	Atom-Ellbogen
HULK HOGAN	Schlag	Großer Fußtritt	Suplex	•	Köperaufschlag	•	Ellbogen-Schmetterschlag	Festnageln	Fallstoß	Donnerschlag
ULTIMATE WARRIOR	Schlag	Kopfstoß	Suplex	•	Powerwurf	•	Ellbogen-Schmetterschlag	Festnageln	Krieger Aufschlag	Doppel-Hammer
SIE	Schlag	Tritt	Atom-Kniesturz	•	Körperaufschlag	•	Beinsturz	Festnageln	Fallstoß	Fallstoß

HULK HOGAN

2,03 m, 136 kg,
Venice Beach, Kalifornien

Ebenso mächtig wie populär, lebt Hulk Hogan nach drei eisenharten Lebensregeln: "Trainiere, sprich die Gebete und schluck deine Vitamine!" Millionen von Hogan-Fans - seine Hulkomaniacs - beherzigen diese Gebote ebenfalls und haben zweimal den "Hulkster" zum höchsten Gipfel des Erfolgs gejubelt: die WWF Championship. Der Champion ist stets zu Herausforderungen bereit und seine Ringerfolge sind Beweis genug, daß die Hulkomania für alle Zeiten leben wird!

ULTIMATE WARRIOR

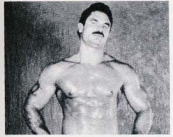
1,88 m, 124 kg

Der Ultimate Warrior, WWF Champion, ist ein muskulöses Fleischpaket aus Zorn, Intensität und Elektrizität. Er schlug Hulk Hogan, um die WWF Championship bei der *WrestleMania VI* zu erringen. Seit dieser Zeit hat der Warrior die Herausforderung all jener angenommen, die den Siegeslorbeer erringen wollten und hat in überlegener Manier alle Angreifer bezwungen!

BRUTUS "THE BARBER" BEEFCAKE

1,93 m, 129 kg,
San Francisco, Kalifornien

Brutus "The Barber" Beefcake ist seinen Weg zum Ruhm in die WWF mit der Frisierschere und enormer Angeberei gegangen. Nachdem der große Frisör seine Widersacher mit dem Arteriengriff bewußtlos gemacht hat, schnipselt Brutus Beefcake ihnen auch noch das Haar mit seiner "Frisierschere" ab!



RAVISHING RICK RUDE

1,90 m, 113 kg,
Robbinsdale, Minnesota

Der Meister des "Unsanften Erwachens", der Halsbrecher Ravishing Rick Rude mit seinem Manager Bobby "The Brain" Heenan ist einer der beeindruckendsten Athleten in der gesamten World Wrestling Federation. Er besitzt wahrscheinlich die beste Konstitution in der ganzen WWF. Viele Leute sehen "Rick den Unvergleichlichen" als einen der Hauptfavoriten für jeden WWF Titel an.

MACHO KING RANDY SAVAGE

1,88, 110 kg,
Sarasota, Florida

Der Herrscher im Königreich des Wahnsinns Macho King Randy Savage ist der einzige wirkliche König der WWF. Macho King ist ein Meister der Grobheit und Ausdauer und gewann die WWF Championship, indem er viermal im *WrestleMania IV* Turnier siegte.

HACKSAW JIM DUGGAN

1,93 m, 126 kg,
Glens Falls, NY

Hacksaw Jim Duggan ist ein rauhes und hartes Individuum und scheut niemals vor einem Kampf zurück. Duggan hat sich an die stärksten Athleten in der WWF herangetraut. Mit Hilfe seiner körperlichen Fähigkeiten und seiner unumstößlichen Entschlossenheit hat Hacksaw sich immer als ein Sieger gegen solche Gegner behauptet.

BIG BOSS MAN

1,98m, 169 kg,
Cobb County, Georgia

Big Boss Man ist ein Kämpfer, für den Integrität und Moral die gleiche Bedeutung haben wie das Leben selbst. Er hält sich an die Gesetze des Landes und bestraft unbarmherzig all jene, die sie miβachten. Dieser Gesetzeshüter aus Georgia fackelt nicht lange: wenn Du das Gesetz brichst, dann muβt Du dafür teuer bezahlen!

ANDRE THE GIANT

2,23 m, 234 kg,
Grenoble, Französische Alpen

Andre sehen bedeutet verstehen, warum er "das achte Weltwunder" genannt wird. Wenn der Begriff "Monster" überhaupt auf einen Menschen angewendet werden kann, dann auf Andre. Er steigt nicht durch die Seile, um in den Ring zu gelangen, sondern darüber. Andre ist nicht nur der größte Wrestler in der ganzen WWF, er ist höchstwahrscheinlich auch der fürchterlichste.

Distributed and marketed by LJN, Ltd.
1 Spring Street, Oyster Bay, New York, 11771 USA.
European Office: LJN Europe, Friedrichstrasse 9,
D-8000, Munich 40 Germany.

® Eingetragenes Warenzeichen von TitanSports, Inc. © 1991 TitanSports, Inc. Hulk Hogan™, Hulkamania™ und Hulkster™ sind Warenzeichen der Marvel Comics Group, mit exklusiver Lizenz an TitanSports, Inc. World Wrestling Federation® und WrestleMania® sind Warenzeichen von TitanSports, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle Charakterähnlichkeiten sind Warenzeichen von TitanSports, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ und die offiziellen Güteslegel sind Warenzeichen von Nintendo © 1991 LJN, Ltd. Alle Rechte vorbehalten.
Game Pak "NES-GP". Made in Japan.

WRESTLER: HULK HOGAN

AKTION	CONTROLLER	HINWEISE
SCHLAG	A	Taste antippen
GROSSER FUSS	A	Taste halten
KÖRPERSCHLAG	B	Dem Gegner gegenüber
SUPLEX	B	Hinter dem Gegner
ELLBOGEN-SCHMETTERSCHLAG	A	Während Gegner am Boden ist
SEILSCHLAG	A+B	Power-Aktion
HULK SPRUNG	A	Vom Eckpfosten aus (vgl. Eckpfosten-Aktionen)
VERSUCH ZUM FESTNAGELN	B	Während Gegner am Boden ist (vgl. Regeln zum Festnageln)

WRESTLER: ULTIMATE WARRIOR

AKTION	CONTROLLER	HINWEISE
SCHLAG	A	Taste antippen
KOPFSTOSS	A	Taste halten
POWERSTOSS	B	Dem Gegner gegenüber
SUPLEX	B	Hinter dem Gegner
ELLBOGEN-SCHMETTERSCHLAG	A	Während Gegner am Boden ist
KRIEGER-AUFSCHLAG	A+B	Power-Aktion
DOPPEL-HAMMER	A	Vom Eckpfosten aus (vgl. Eckpfosten-Aktionen)
VERSUCH ZUM FESTNAGELN	B	Während Gegner am Boden ist (vgl. Regeln zum Festnageln)

WRESTLER: BRUTUS "THE BARBER" BEEFCAKE

AKTION	CONTROLLER	HINWEISE
SCHLAG	A	Taste antippen
KOPFSTOSS	A	Taste halten
KÖRPERSCHLAG	B	Dem Gegner gegenüber
ARTERIENGRIFF	B	Hinter dem Gegner
BEINBOMBE	A	Während Gegner am Boden ist
FLIEGENDER SCHLAG	A+B	Power-Aktion
FLIEGENDER SCHLAG	A	Vom Eckpfosten aus (vgl. Eckpfosten-Aktionen)
VERSUCH ZUM FESTNAGELN	B	Während Gegner am Boden ist (vgl. Regeln zum Festnageln)

WRESTLER: RAVISHING RICK RUDE

AKTION	CONTROLLER	HINWEISE
SCHLAG	A	Taste antippen
GESICHTS-SCHMETTERSCHLAG	A	Taste halten
KÖRPER-SCHLAG	B	Dem Gegner gegenüber
UNSANFTES ERWACHEN	B	Hinter dem Gegner
ELLBOGEN-SCHMETTERSCHLAG	A	Während Gegner am Boden ist
FALLSTOSS	A+B	Power-Aktion
FALLSTOSS	A	Vom Eckpfosten aus (vgl. Eckpfosten-Aktionen)
VERSUCH ZUM FESTNAGELN	B	Während Gegner am Boden ist (vgl. Regeln zum Festnageln)

WRESTLER: MACHO KING RANDY SAVAGE

AKTION	CONTROLLER	HINWEISE
SCHLAG	A	Taste antippen
KOPFSTOSS	A	Taste halten
KÖRPERSCHLAG	B	Dem Gegner gegenüber
SUPLEX	B	Hinter dem Gegner
KNIE-SCHMETTERSCHLAG	A	Während Gegner am Boden ist
ATOM-ELLBOGEN	A+B	Power-Aktion
FLIEGENDER ELLBOGEN	A	Vom Eckpfosten aus (vgl. Eckpfosten-Aktionen)
VERSUCH ZUM FESTNAGELN	B	Während Gegner am Boden ist (vgl. Regeln zum Festnageln)

WRESTLER: HACKSAW JIM DUGGAN

AKTION	CONTROLLER	HINWEISE
SCHLAG	A	Taste antippen
TRITT	A	Taste halten
KÖRPER-SCHMETTERSCHLAG	B	Dem Gegner gegenüber
SUPLEX	B	Hinter dem Gegner
ELLBOGEN-SCHMETTERSCHLAG	A	Während Gegner am Boden ist
DREI-PUNKT-STAND	A+B	Power-Aktion
FAUSTKEULE	A	Vom Eckpfosten aus (vgl. Eckpfosten-Aktionen)
VERSUCH ZUM FESTNAGELN	B	Während Gegner am Boden ist (vgl. Regeln zum Festnageln)

WRESTLER: BIG BOSS MAN

AKTION	CONTROLLER	HINWEISE
SCHLAG	A	Taste antippen
KOPFSTOSS	A	Taste halten
KÖRPERSCHLAG	B	Dem Gegner gegenüber
ATOMSCHLAG	B	Hinter dem Gegner
GROSSER FALL	A	Während Gegner am Boden ist
BOSS-MANN-BOMBE	A+B	Power-Aktion
GROSSER FALL	A	Vom Eckpfosten aus (vgl. Eckpfosten-Aktionen)
VERSUCH ZUM FESTNAGELN	B	Während Gegner am Boden ist (vgl. Regeln zum Festnageln)

WRESTLER: ANDRE THE GIANT

AKTION	CONTROLLER	HINWEISE
SCHLAG	A	Taste antippen
TRITT	A	Taste halten
KÖRPERSTOSS	B	Dem Gegner gegenüber
WÜRGEGRIFF	B	Hinter dem Gegner
WÜRGEGRIFF UND KOPFSTOSS	B dann A	Hinter dem Gegner
UMKEHRSCHLAG	A+B	Gegner in Der Ecke
SITZEN AUF DEM GEGNER	A	Während Gegner am Boden ist
VERSUCH ZUM FESTNAGELN	B	Während Gegner am Boden ist (vgl. Regeln zum Festnageln)

WRESTLER:SIE

AKTION	CONTROLLER	HINWEISE
SCHLAG	A	Taste antippen
TRITT	A	Taste halten
KÖRPERSTOSS	B	Dem Gegner gegenüber
ATOMSCHLAG	B	Hinter dem Gegner
BEIN-SCHMETTERSCHLAG	A	Während Gegner am Boden ist
FALL-TRITT	A+B	Power-Aktion
FALL-TRITT	A	Vom Eckpfosten aus (vgl. Eckpfosten-Aktionen)
VERSUCH ZUM FESTNAGELN	B	Während Gegner am Boden ist (vgl. Regeln zum Festnageln)

WARNUNG

NICHT MIT EINEM VORDER - ODER HINTERGRUNDSPROJEKTIONS-BILDSCHIRM VERWENDEN

Verwanden Sie Ihr Nintendo Entertainment System™ ("NES") oder NES-Spiele nicht mit einem Vor- der- oder Hintergrundprojektions-bildschirm. Ihr Projektionsbildschirm kenn permanente Schäden davontragen, wenn Videospiele mit stehenden Bildern oder Mustern auf Ihrem Fernsehschirm abgespielt werden. Ahnliches kann geschahan, wenn Sie Ihr Spiel auf Pause stellen. Wenn Sie Ihren Projektionsbildschirm mit NES-Spielen verwenden, übernimmt Nintendo kainerlei Varantwortung für evantuelle Schäden. Diese Situation wurde nicht durch ein schadhaftes NES-System oder fahlerhafte NES-Spiele verursacht, andare stehende oder repetitive Bilder können ähnliche Schäden bei Projektionsbildschirmen hervorrufen. Waitere Informationen erhalten Sie von Ihrem Fernsehhersteller.

ARCH RIVALS®

Una cancha completa de locura.
Basado en los juegos de arcade.

Jeder ist in Aktion bei diesem Basketball-Gemenge.
Basiert auf dem Spielhallen-Hit!

- Si no consigues bloquear el golpe de tu rival—¡Tíralo al suelo!
- Acción de frente para uno y dos jugadores.

- Wenn Sie Ihren Gegner nicht schlagen können—hauen Sie ihm eins über!
- 1 & 2 Spieler Kopf-an-Kopf Aktion

Acclaim® entertainment, inc
Masters of the Game™

Licensed by Nintendo for play on the
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Acclaim® es marca registrada de Acclaim Entertainment, Inc
Arch Rivals® ©1989 Con licencia de Midway Manufacturing Company Acclaim® y Masters of the Game™ son marcas registradas de Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo®, Nintendo Entertainment System y los sello oficiales sonmarcas registradas de Nintendo ©1991 Acclaim Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. Impreso en Japón.

Acclaim® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Acclaim Entertainment, Inc
Arch Rivals® ©1989. Lizensiert von der Midway Manufacturing Company Acclaim® und Masters of the Game® sind eingetragene Warenzeichen von Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo® Nintendo Entertainment System und die offiziellen Siegel sind Warenzeichen von Nintendo ©1991 Acclaim Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Printed in Japan.